

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pendidikan dimaksudkan untuk membangun karakter, kepribadian, dan mendewasakan manusia yang berlangsung sepanjang hayat kapan pun dan di mana pun. Pendidikan yang berkualitas tentunya akan menghasilkan sumber daya manusia yang mengoptimalkan potensi yang dipunya oleh individu tersebut. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pendidikan merupakan hak seluruh warga negara. Melalui pendidikan jugalah Indonesia bisa bangkit dan membenahi negaranya. Pada saat sekarang ini, pendidikan sedang diguncang oleh berbagai perubahan sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan dari masyarakat, serta untuk dapat menjawab permasalahan dalam negeri maupun perubahan global yang terjadi begitu pesat. Perubahan dan permasalahan dalam bidang pendidikan ini mencakup perkembangan ilmu pengetahuan, perkembangan teknologi dan informasi serta perkembangan sosial budaya yang sangat dahsyat. Bersamaan dengan itu, negara Indonesia masih sangat kurang dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas agar mampu bersaing dalam era globalisasi tersebut.

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang di dalamnya terdapat interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran dimaksudkan agar terjadi suatu interaksi, komunikasi dan hubungan timbal balik di antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar, sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya

benar-benar dapat mengubah kondisi siswa yang tidak tahu menjadi tahu. Dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang kurang baik menjadi baik.

Upaya meningkatkan prestasi belajar siswa merupakan salah satu tugas dan tanggung jawab seorang guru atau tenaga pendidik yang profesional. Dalam pembelajaran di kelas telah banyak pendekatan-pendekatan yang dilakukan oleh guru yang sampai saat ini belum mendapatkan hasil yang memuaskan, yang ditunjukkan dengan hasil-hasil ujian siswa baik ujian nasional maupun ujian sekolah serta keterampilan individu siswa itu sendiri. Salah satu upaya meningkatkan kualitas pengajaran seorang guru adalah memperbaiki pola pembelajaran dengan menerapkan pendekatan atau model belajar yang dinilai efektif dan efisien oleh guru untuk diterapkan di kelas.

Terdapat berbagai strategi dan metode pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran, sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal. Tanpa strategi yang jelas, proses pembelajaran tidak akan terarah dan tidak akan dapat berjalan dengan efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akan sulit tercapai. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil yang dicapai oleh peserta didik, tetapi pembelajaran haruslah berorientasi kepada proses. Sehingga sebagai tenaga pendidik haruslah memperhatikan strategi pembelajaran yang diarahkan pada keoptimalan keaktifan belajar siswa.

Metode pembelajaran yang dilakukan saat ini adalah memberi materi dalam ruang kelas kemudian dipraktekkan dalam ruang laboratorium komputer dengan panduan dari guru bidang studi. Metode ini telah menggunakan peralatan elektronik seperti komputer, TV dan ada juga dengan LCD projector dalam memberikan materi pelajaran. Mengingat waktu yang diberikan untuk belajar TIK dan jumlah peserta didik, maka metode seperti ini kurang efisien. Pemberian materi pelajaran dalam ruang kelas akan menyita waktu cukup banyak sehingga waktu untuk praktek pada laboratorium komputer akan terasa kurang. Para guru bidang studi yang memandu peserta didik untuk praktekkan di laboratorium akan merasa kewalahan bila peserta didiknya dipandu orang per orang. Peristiwa ini didukung oleh fakta dari penelitian sebelumnya seperti yang diungkap dalam

penelitian Imam Sugiman (2003) yang berjudul Pemanfaatan media dan sumber belajar dalam proses pembelajaran oleh guru di SLTP, menyimpulkan bahwa:

Pada umumnya SLTP yang ada di kota Bandung telah memiliki sebagian besar media dan sumber belajar, namun sayang keberadaan media dan sumber belajar tersebut belum dimanfaatkan sepenuhnya oleh guru, hal ini terjadi karena guru kurang memahami pentingnya media dan sumber belajar sebagai salah satu komponen di dalam pembelajaran.

Pernyataan tersebut membuktikan masih adanya permasalahan tentang pemanfaatan media pembelajaran oleh guru, dan penggunaan oleh siswa, salah satunya pemanfaatan laboratorium komputer untuk pembelajaran.

Pada saat ini mata pelajaran TIK masih diterapkan di sebagian sekolah, khususnya di SMAN 6 Garut yang masih dalam peralihan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ke kurikulum 2013, di mana kelas X sudah menggunakan kurikulum 2013 sehingga mata pelajaran TIK sudah tidak ada, sedangkan kelas XI dan XII masih menggunakan KTSP dan masih mempelajari mata pelajaran TIK. Adapun studi pendahuluan yang dilakukan penulis dari guru mata pelajaran TIK didapatkan data rata-rata hasil nilai UTS kelas XI di SMAN 6 Garut, yaitu rata-rata kelas XI IPA 1 sebesar 7,2, XI IPA 2 sebesar 7,6, XI IPA 3 sebesar 7,0, XI IPA 4 sebesar 7,5, XI IPA 5 sebesar 7,4, XI IPA 6 sebesar 7,2, XI IPA 7 sebesar 7,3, XI IPA 8 sebesar 7,5, XI IPA 9 sebesar 7,2, XI IPS 1 sebesar 7,2, XI IPA 2 sebesar 7,0, XI IPA 3 sebesar 7,1, dan Kelas Bahasa sebesar 7,3. Rata-rata nilai seluruh kelas XI sebesar 7,2 tergolong belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 7,5.

Percakapan pada tanggal 10 Mei 2014, Diki, salah satu guru mata pelajaran TIK di SMAN 6 Garut, menegaskan bahwa proses pembelajaran di laboratorium komputer sering kali tidak kondusif yang menyebabkan penyampaian materi kepada siswa tidak maksimal. Hal tersebut dikarenakan banyaknya jumlah siswa pada setiap kelas di mana setiap siswa memegang satu komputer pada ruang laboratorium komputer yang cukup luas, sehingga tidak semua siswa mendapat perhatian dari guru. Bahkan tidak jarang terdapat siswa yang malah bermain *games* pada saat pembelajaran sedang berlangsung, sehingga akan berdampak pada kualitas hasil belajarnya

Penelitian ini mencoba mencari solusi atas permasalahan tersebut dan untuk memperbaiki proses pembelajaran mata pelajaran TIK yang dilaksanakan di dalam laboratorium komputer yakni dengan penerapan software *NetSupport School*. Dengan adanya media pembelajaran berupa laboratorium komputer dengan menggunakan *Software NetSupport School* ini diharapkan motivasi dari diri siswa untuk mengikuti pembelajaran akan meningkat, yang tentu saja dengan meningkatnya motivasi akan meningkatkan pula hasil belajar siswa.

Aplikasi *NetSupport School* adalah suatu program aplikasi yang dapat meremote atau mengendalikan komputer dari jarak jauh melalui jaringan komputer. *NetSupport School* adalah sebuah sistem atau program aplikasi komputer yang dijalankan pada beberapa komputer atau PC yang terhubung dengan jaringan. Sistem *Netsupport School* digunakan sebagai sistem dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran TIK. *NetSupport School* merupakan *software* pendidikan tetapi bukan *software* tutorial, melainkan *software* yang digunakan untuk menyampaikan tutorial tersebut pada masing-masing peserta didik melalui komputer masing-masing yang terhubung pada jaringan.

NetSupport School merupakan sebuah perangkat lunak yang memiliki banyak fungsi untuk menunjang proses pembelajaran di laboratorium komputer. Terdapat beberapa produk lain dari *Software NetSupport* selain *NetSupport School*, yaitu *NetSupport Manager*, *NetSupport Assist*, dan *NetSupport 24-7*. Alasan peneliti mengapa lebih memilih *NetSupport School* untuk diteliti dari pada produk *NetSupport* lain karena *NetSupport School* ini yang paling cocok diterapkan pada proses pembelajaran di dalam laboratorium komputer pada tingkat SMA. Dengan menggunakan *Software NetSupport School*, proses pembelajaran akan berpusat pada masing-masing komputer, jadi segala proses komunikasi, interaksi, evaluasi, dan lainnya terjadi pada komputer tanpa ada interaksi secara langsung antara guru dan siswa, atau pun antar siswa. Selain itu, guru dapat mengontrol dan mengendalikan seluruh komputer siswa melalui komputer *server*, sehingga siswa tidak dapat melakukan hal lain selain yang diperintahkan guru. Dengan demikian siswa akan menjadi fokus pada pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

B. Rumusan Masalah

Pada setiap penelitian diperlukan adanya kejelasan dari masalah yang menjadi objek penelitian. Berdasarkan hal tersebut dirumuskan pokok pembahasan sebagai berikut :

“Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada ranah kognitif yang menggunakan model pembelajaran *NetSupport School* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran TIK di SMAN 6 Garut?”.

Masalah tersebut dijabarkan ke dalam rumusan yang lebih khusus, yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada ranah kognitif aspek memahami (C2) yang menggunakan model pembelajaran *NetSupport School* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran TIK di SMAN 6 Garut?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada ranah kognitif aspek menerapkan (C3) yang menggunakan model pembelajaran *NetSupport School* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran TIK di SMAN 6 Garut?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada ranah kognitif aspek analisis (C4) yang menggunakan model pembelajaran *NetSupport School* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran TIK di SMAN 6 Garut?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada ranah kognitif yang menggunakan model pembelajaran *NetSupport School* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran TIK di SMAN 6 Garut.

Tujuan umum tersebut dijabarkan pada tujuan khusus penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

Erwan Nur Arief, 2014

Penerapan Software Netsupport School Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di SMAN 6 Garut

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada ranah kognitif aspek memahami (C2) yang menggunakan model pembelajaran *NetSupport School* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran TIK di SMAN 6 Garut.
2. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang signifikan pada ranah kognitif aspek menerapkan (C3) yang menggunakan model pembelajaran *NetSupport School* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran TIK di SMAN 6 Garut.
3. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang signifikan pada ranah kognitif aspek analisis (C4) yang menggunakan model pembelajaran *NetSupport School* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran TIK di SMAN 6 Garut.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, khususnya di dalam bidang pendidikan secara langsung maupun tidak langsung, terutama dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian pengembangan teknik pembelajaran bagi para perancang dan pengembang lembaga pendidikan mengenai teknik di dalam kegiatan mengajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, membantu meningkatkan proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi *NetSupport School* dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.
- b. Bagi guru, meningkatkan dan mengoptimalkan kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran di dalam laboratorium komputer. Dengan

menggunakan aplikasi *NetSupport School*, guru dapat memberikan variasi dan inovasi dalam proses pembelajaran, yaitu teknik pengajaran dengan menggunakan *remote desktop*.

- c. Bagi sekolah, setelah menggunakan aplikasi *NetSupport School* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga kualitas pembelajaran di sekolah lebih efektif, efisien, dan tentunya dapat memenuhi tujuan kurikulum yang telah ditetapkan.
- d. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan dalam disiplin ilmu Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, khususnya pada aspek Teknologi Pendidikan pada bagian pengembangan media pembelajaran.
- e. Bagi peneliti, mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *NetSupport School* pada mata pelajaran TIK.
- f. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan bahan rujukan atau bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti yang berniat memilih dan memanfaatkan media pembelajaran aplikasi *NetSupport School*.